TALLER 7.2.1

**Entrega Actividad**

**Luego de realizada la actividad del taller, responde y comparte las respuestas a las siguientes preguntas:**

1. **¿Qué es un evento?**

Un evento es un suceso que le ocurre a los elementos HTML y mediante js podemos agregar funciones que reaccionen a esos eventos.

Por ejemplo que suceda *x* cosa cuando un usuario haga click sobre un elemento.

1. **¿Cuál es la sintaxis para manejar los eventos? Da un ejemplo.**

Para manejar los eventos se utiliza un EventListener. A través de la función addEventListener() podemos agregar un evento a un objeto del DOM HTML. Esta función recibirá como primer parámetro el evento y como segundo parámetro la función que reaccionará al mismo.

Ejemplo(parte del código realizado para el taller):

document.addEventListener("DOMContentLoaded", function(){

    let div = document.getElementById("div")

    div.addEventListener("click", function(){

       alert("Hola!Soy el div")

    })

})

En este ejemplo hay un evento que indica que el código se ejecutará una vez que el DOM haya sido cargado y otro que indica que al dar click sobre el div debe aparecer una alerta que diga “Hola! Soy el div”

1. **¿Consideras que es buena práctica utilizar el atributo *onclick* en el HTML, en lugar de usar *addEventListener* en el JS? Justifica.**

No estoy segura pero considero que el ***addEventListener***es una mejor opción ya que es más flexible y permite manejar varios eventos, lo cual no puede hacerse con al atributo ***onclick***.

1. **Además del evento "click" utilizado en el taller, nombra otros 3 y explica cuándo los utilizarías.**

Onmouseover: ocurre cuando el mouse pasa por arriba de un elemento, por ejemplo un botón a una imagen. Lo utilizaría por ejemplo para aumentar el tamaño de una imagen cuando el mouse pasa por arriba de esta o para cambiar el color de un botón cuando el mouse se coloca sobre este.

Onload: se utiliza para indicar que el script se debe ejecutar una vez que todos los elementos de la página hayan cargado completamente. Lo utilizaría para indicar, por ejemplo, que una alerta debe ocurrir una vez que la página ha terminado de cargar.

Onwaiting: se da cuando un objeto multimedia debe cargarse antes de mostrar el siguiente fotograma. Lo utilizaría, por ejemplo, cuando se está viendo un video y se pierde o disminuye la conexión.

1. **Al dar click en el botón, sucedía que se disparaba el evento click del div también. ¿Cómo podríamos solucionar ese problema? Crea una nueva rama en el repositorio llamada "solucion-click" e implementa la solución allí**.
2. let button = document.getElementById("button")
3. button.addEventListener("click", function(){
4. event.stopPropagation()
5. })

Como solución utilicé event.stopPropagation() para evitar que el evento del div se propague al botón.

1. **Comparte el link al repositorio donde realizaste el taller.**

https://serenasm.github.io/Taller-eventos/